30th Anniversary

「信長の野望」30周年記念 歴代タイトル全集

操作ガイド

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望【革新】with パワーアップキット

はじめにお読みください

※このPDFに掲載されているマニュアルをご覧いただく前に、必ず「はじめにお読みください」をご覧ください。
※本製品に付属している「スタートアップマニュアル」も、併せてご覧ください。

KT

『信長の野望・革新』



ゲームの解説を見る

『信長の野望・革新 パワーアップキット』



パワーアップキットの解説を見る

はじめにお読みください

ゲームの概要

『信長の野望・革新』

2005年に発売されたシリーズ12作目。勢力が独自の進化を遂げる“技術革新システム”と、スピーディな展開が楽しめるリアルタイム制になりました。シリーズ初の“日本全国3D1枚マップ”を採用し、城下町の発展や堅固な城を巡る攻防戦などが“美しい3D日本”の上で繰り広げられます。



『信長の野望・革新 パワーアップキット』

南蛮技術の獲得を軸とした新要素や、様々な特徴を持つ諸勢力を追加。大名家の礎を築く“譜代家臣”制も導入されました。追加シナリオや、定番の各種エディタ機能も充実しています。



ゲームを始める前に

インストールの方法、セーブ・ロードについてなど、詳しくは本製品付属の「スタートアップマニュアル」をご覧ください。
本製品ではNETJOYのプレイヤー統計データはご利用になれません。また、チャレンジモードはインターネットに接続することなくプレイできます。
うまく動作しないときや、トラブルと思われる症状が出た場合は、本製品付属の「スタートアップマニュアル」の「トラブルの一般的な対処法」をご確認ください。

PDFマニュアルをご覧いただく前に

- このPDFに掲載されている説明書は、オリジナル版の説明書から、特にゲームの進行に役立つページを抜粋したものです。全ページは掲載されておりませんので、ご了承ください。
- 一部の表記、画面写真が、本製品に収録されているものと異なる場合があります。
- ユーザーサポートの連絡先は、本製品付属の「スタートアップマニュアル」の「ユーザーサポート」の頁をご覧ください。

画面の見方

メイン画面―戦略中

現在の年月、季節（メーターが１周すると次の月に進む）、ゲーム速度の変更

事象情報
「技術獲得」など、プレイ中に起きた事象が表示される

拠点情報（戦略中のみ表示）
拠点（本城・支城・港）をクリックすると表示される。タブで表示内容を切り替える。



基本
大名家の家紋
拠点名
城主 城主名
現役 待機武将／全現役武将
捕虜 拠点にいる捕虜の数
浪人 国内にいる浪人の数
町並 建設済みの町並数／最大町並数
民忠 現在の民の忠誠／毎月増える忠誠
金銭収支 次の季節の「金銭収入ー俸禄」の金額（大名軍団の合計）
次回収穫 次の季節の兵糧収入（大名軍団の合計）



軍事
耐久 現在の耐久／最大耐久
兵力 拠点の兵力
傷兵 拠点の傷兵（時間とともに兵力に戻る）
士気 兵の士気の高さ
軍馬 拠点の軍馬の数
鉄砲 拠点の鉄砲の数
破城槌（ ）拠点の破城槌の数
攻城櫓（ ）拠点の攻城櫓の数
大筒（ ）拠点の大筒の数
城郭（ ）**の改築状況（本城のみ）**（港の場合は、関船・安宅船・鉄甲船の数を表示）



学舎
自勢力の学舎の合計

大名、名声、金銭、兵糧
（僧侶の来訪時は［僧侶］と表示）



カーソルが示している地名・地形

各情報を表示（➡P.44）



実行可能　実行不可

地図
日本地図を表示する（➡P.46）

機能
セーブ・ロード・環境設定などを行う

セーブ	プレイ中のゲームデータをセーブする
ロード	セーブしてあるゲームデータをロードする
事象履歴	過去の事象情報を表示する
環境設定	プレイ環境を設定する（➡P.2）
スタートメニュー	スタートメニューに戻る（➡P.1）
デモプレイ	コンピュータに任せ、成り行きを見守る
ゲーム終了	ゲームを終了する

情報
各種の情報一覧を表示する（➡P.46）

？
各種ヘルプを表示する

コマンド解説	コマンドの内容を解説する
ヘルプ	ゲームの進め方を解説する
用語辞典	ゲーム中の用語を解説する
トラブルシューティング	トラブルの対処法について説明する
バージョン情報	『信長の野望・革新』のバージョンを表示する

小地図
クリックすると、その地点を表示する。部隊が出陣すると点で表示される（勢力によって色が異なる）

拠点リスト
リストから拠点名をクリックすると、メインマップにその拠点が表示される



拠点の種類
本城　支城　港
拠点名
待機 行動せず待機している武将数
を押すと、拠点リスト ⟷ 部隊アイコン（➡P.7）が切り替わる（部隊が出陣しているときのみ）

メインマップ
マウスやショートカットキーでマップの回転・スクロールなどができる（➡P.49）

進行 戦略 の切り替え
Space キーを押しても切り替わる

◆ 自勢力の拠点





士気の高さ５段階

低　高

1～20　21～40　41～60　61～80　81～100

耐久バー（最大耐久が増えるほど長くなる）

低　高



拠点にカーソルを合わせると、拠点情報が表示される



施設にカーソルを合わせると、施設情報が表示される

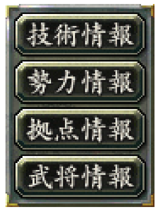
◆ 他勢力の拠点



同盟	同盟(➡P.28)中の勢力の拠点
停戦	停戦(➡P.28)中の勢力の拠点
目標	攻撃·防衛要請(➡P.28)の目標拠点
標的	包囲網(➡P.47)参加時、包囲先勢力の全拠点



敵の拠点をクリックすると、実行可能なコマンド一覧が表示される



実行不可の場合はコマンドが表示されない

画面の見方

メイン画面—戦闘中（輸送中・築城中）

部隊アイコン

部隊の状態（➡P.34）　士気の高さ（➡P.34）

兵科　兵力



戦法が発動できる闘志量

闘志ゲージ（ゲージの色は発動できる戦法の段階によって変わる）

クリックすると目標を変更できる

部隊が身に付けている戦法（闘志がたまっていれば、クリックすると戦法を発動する）

闘志の量（戦法に影響）

戦法が使えるようになると、闘志ゲージの色が変わる



戦法使用不可

戦法１使用可

戦法２使用可

戦法３使用可



兵科の種類（➡P.32）

足軽　騎馬
弓　弓騎馬
鉄砲　騎馬鉄砲
破城槌　攻城櫓　大筒
小早　関船
安宅船　鉄甲船
輸送隊　築城隊

部隊ボタン

部隊アイコンを表示したまま「戦略中」に切り替える

部隊



部隊（敵・味方）にカーソルを合わせると、部隊情報が表示される



部隊をクリックすると、部隊の詳細情報と、コマンド一覧が表示される

画面の見方

『信長の野望・革新』の世界

プレイヤーの目標

プレイヤーは戦国大名の1人となり大名家（勢力と呼びます）を担当します。施設の建設や技術を獲得して国力を上げ、外交や合戦で支配の拡大をめざします。最終目標は、天下統一です。



天下統一をめざす

拠点とコマンド

各勢力は拠点を支配します。拠点には本城・支城・港があります。拠点の種類によって、実行できるコマンド（命令）が異なります（➡P.40～43）。
拠点にいる武将の中から城主が自動的に決まります。



本城
- 改築をして城郭（じょうかく）を強化できる
- ほとんどすべてのコマンドを実行できる



支城
- 廃城できる
- コマンドはかなり制限される



港
- 海をつたって港同士隣接する
- 艦船を製造できる
- コマンドは制限される

勝利条件・敗北条件

次の条件のうち、どれか1つでも満たすとゲームが終了します。

勝利条件
- すべての拠点を支配する
- 全国の半分以上の本城を支配し、他のすべての勢力と同盟を結ぶ（全国モードのみ。プレイヤー以外の勢力が、全国の半分以上の本城を支配し、他のすべての勢力と同盟してもゲームは終了する）

敗北条件（ゲームオーバー）
- 支配する拠点をすべて失う
- 一門武将がいないときに、大名が死亡する
- 1700年になる

名声を上げよう

各勢力には、「名声」があります。「名声」を上げると、毎月の民忠の上昇度合いが大きくなったり、「官位」「役職」の獲得、同盟や勧告・登用などが成功しやすくなったりと、プレイするうえで有利になります。

名声を上げる行動
- 本城を増やす
- どの勢力も獲得していない技術を獲得する
- 町並を建設する
- 捕虜を解放する（所属勢力が存在する捕虜のみ）
- 要請を達成する
- 同盟・停戦・交渉などを無条件で承諾する
- 包囲網に貢献する（➡P.47）

名声を下げる行動
- 本城を失う
- 配下武将を処断する
- 敵の町並・施設を攻撃して半壊させる（➡P.36）
- 要請を達成しない
- 援軍を出す余裕があるのに、要請に応じない
- 同盟を破棄する
- 包囲網に貢献しない（➡P.47）

ゲームの進行

ゲームはリアルタイムで進みます。進行速度は、メイン画面のボタン（➡P.4）を押すと変更できます。プレイヤーが命令を与えたいときに「戦略」を行い、命令が終わったら「進行」させます。
命令回数に制限はありませんが、命令を遂行（すいこう）するには日数が必要です。コマンド内容によっては、能力の高い武将ほど遂行する日数も早くなります。
1人の武将は、同時に複数のコマンドを実行できません。効果と必要日数を考えて、命令を下す必要があります。



自勢力の拠点をクリックするか、［戦略］をクリックする



時間が止まり、命令を与える（コマンド実行）



命令を与えた後、［進行］をクリックすると時間が進む



※右ダブルクリックでも［戦略］⬌［進行］を切り替えられます。

1年の流れ

1年は12カ月に分かれ、四季があります。
メイン画面のメーター（➡P.4）が1周すると、次の月に変わります。
月や季節の変わり目には、天災（➡P.47）など、さまざまなことが起こります。
※季節の変わり目の演出は、画面をクリックすると飛ばせます。



季節	月	定期イベント	不定期イベント
春	3月	金・兵糧収支（畑・漁戸）（技術「二期作」を修得している場合、水田からも兵糧収入あり）	文化人来訪、一揆
	4月		
	5月		
夏	6月	金・兵糧収支（畑・漁戸）	台風、文化人来訪、一揆
	7月		
	8月		
秋	9月	金・兵糧収支（水田・畑・漁戸）	豊作、凶作、疫病、台風、文化人来訪、一揆
	10月		
	11月		
冬	12月	金・兵糧収支（畑・漁戸）	文化人来訪、一揆
	1月	武将の年齢が1歳増える	武将の誕生・元服、豪雪
	2月		豪雪

ゲームの進め方

『信長の野望・革新』には、決まったプレイ方法はありません。周囲の勢力状況や立地条件、名声、ゲームの難易度などによって、取るべき行動は変わります。
しかし、天下統一をめざすには、大きく分けて３つの行動が必要です。

①国力を上げる
- 物資・人材を増やす
- 技術を獲得する
- 軍備を増強する



②他勢力とのやり取り
- 同盟を組む
- 要請・交渉を行う
- 計略を仕掛け、他勢力の国力を弱める



③領地を広げる
- 合戦に勝つ
- 新たな軍団を編制する



1 国力を上げる

領地を発展させ金銭や兵糧を増やします。有能な人材を登用すれば、より効率的に領地を発展させられるでしょう。
ただし、自勢力が弱く、周りに強国がある場合、まずは防衛に努めましょう。
ある程度余裕ができたら、新しい「技術」を獲得し、他勢力と国力の差をつけることも重要です。
国力が上がってきたら、軍備を増強し、他勢力に攻め込む準備も忘れずに。

➡P.14「領地発展」　➡P.22「技術獲得」
➡P.20「人材登用」　➡P.26「軍備増強」

目的
物資・人材・軍備を増やす
技術を獲得する


まずは、施設を建設して、金銭・兵糧を増やす


技術獲得も国力アップには必要

2 他勢力とのやり取り

国力が脆弱だったり、多くの他勢力と隣接したりする場合は、同盟を組んで無益な戦いを回避する方法も考えられます。同盟を組めば、他勢力に攻め込まれたときに援軍を要請したり、技術を伝授し合ったりと、さまざまな利点があります。また、他勢力から武将を引き抜いたり、扇動して一揆を引き起こしたりするなど、他勢力の国力を弱める策も効果があります。
他勢力に攻め込まれた場合は、計略を駆使して領地を守り抜きましょう。

➡P.28「外交交渉」　➡P.30「計略実行」

目的
同盟を組み、戦いを回避
計略で他勢力を弱体化する


同盟を組んで戦いを回避するのも、作戦のひとつ


武将を引き抜けば、自勢力の国力アップにもつながる

3 領地を広げる

国力が上がり、軍備を増強したら、いよいよ合戦です。合戦では、「戦法」が勝敗に大きく影響します。戦法を連鎖させ一発逆転を狙う、などの駆け引きが生まれます。
合戦に勝ったら、配下武将には加増や授与で報います。忠誠の高い、より強力な家臣団が誕生することでしょう。
また、領地が増えてきたら、新しい軍団を編制し、武将に委任もできます。

➡P.32「合戦出陣」　➡P.38「賞罰委任」

目的
合戦に勝つ
新たな軍団を編制する


戦法を繰り出し、敵兵力を減らす


拠点が増えたら、新たな軍団編制を考えよう

『信長の野望・革新』の世界

領地発展

町並・施設の建設、
城の改築・築城で
国力を向上させろ！

施設の建設

➡P.40 内政コマンド［建築］

施設を建設して、金銭・兵糧(ひょうろう)収入を増やします。

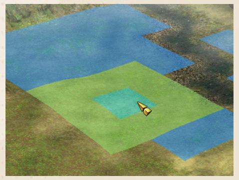
1 町並・施設の種類を選ぶ

本城では、まずは町並を建て、その周囲に施設を建てます。
建設する町並・施設を選びます。町並・施設の種類によって、費用が異なります。町並によって建てられる施設が異なります(➡P.16)。また、拠点によって建設できる町並の数や種類が異なります。
港では、町並を建てず直接施設を建てます。

2 建設地点を決める

町並・施設を建てられる地点が、青色で表示されます。建設地点を選びます。
町並の場合、建てられる地点にカーソルを合わせると、周囲が黄色で表示されます。これは町並完成後に施設を建てられる地点です。建てられる町並数は決まっているので、なるべく黄色の範囲が多くなるように町並を配置するとよいでしょう。
建設地点は、同時に3カ所まで予約できます（異なった種類の町並・施設も建設予約できます）。


ここに町並が完成しても、施設は3カ所しか建てられない


ここに町並が完成すれば、施設は8カ所も建てられる


建設の予約は、同時に3カ所まで可能

3 実行武将を選ぶ

実行武将（1～3人）を選びます。実行武将の政治が高いほど、建設期間を短縮できます。


1人だと98日かかる仕事だが…


3人でやれば58日で完成


政治が低いと、3人でも87日かかってしまう

4 決定する

施設・地点・武将が決まったら、［決定］を選びます。時間を進行させると建設が始まります。
［取消］を選ぶと、建設予約地点がキャンセルされます。町並・施設が完成すると、建設地点が青色に光ります。


建設地点が青く光ったら、完成の合図

建設のポイント

はじめに建てる施設は？

まずは、金銭を増やすため、「市」を建設しよう。金銭は、俸禄(ほうろく)にもかかわるので、多いに越したことはない。
兵糧は売買で購入できるので、「畑」「水田」などは後回しでもよい。
他には、兵力を増やすための「兵舎(へいしゃ)」、売買に必要な「商館」、敵の計略から守る「忍の里」、施設の耐久を回復する「工匠館(こうしょうやかた)」を最低でも1つは建てておきたい。

町並・施設が建てられない！

◆建設に必要な金銭を持っているか？
◆その拠点の最大町並数まで町並を建ててしまっていないか？
◆その施設を建てられる町並を建てているか？
◆「水田」は川・湖のほとり、「漁戸(ぎょこ)」は海岸沿いにのみ建てられる。
◆「学舎」「工房」「造船所」「牧場」「鍛冶場」「鉄砲櫓」建設には、技術（➡P.22）の獲得が必要。

施設を建てる場所は？

町並・施設は、建てられる地点ならば、どこに建てても効果は変わらない。
ただ、「水田」は川・湖のほとり、「漁戸」は海岸沿いにのみ建てられるので、町並「農村」を建てるときは、そのことを考えて建設地点を決めるとよい。
「櫓(やぐら)」「鉄砲櫓」は、射程があるので、できるだけ拠点の近くや街道沿いに配置するのが効果的だ。防御施設以外は、敵部隊に破壊されないように、街道から離すことも重要。

「罠」を造ると？

罠(わな)は完成済みの施設を改造して造られる（町並は罠に改造不可）。
効果としては、近くを通った敵部隊の兵力が減り、混乱することがある。
反面、施設を罠にしてしまうと、施設の効果はなくなり、（市を罠に造り替えると、そこからの金銭収入がなくなる）元の施設に戻すこともできなくなる。
罠を造るときは、敵部隊が通りそうな位置を選んで配置しよう。

施設が破壊された！

敵部隊が町並・施設を攻撃したり、近くを通ったりすると、耐久が減る。耐久が半分以下になると「半壊」となり、施設は効果を失う（町並は施設を建てられなくなる）。
「工匠館」を建てておけば、施設の耐久は自動的に回復するので、各拠点に1つは建てておきたい。しかし、施設の耐久が0になり破壊されてしまったら、「工匠館」でも回復できない（町並は耐久0になっても破壊されず回復する）。新たに建て直すしかない。

施設を建て直せ

プレイ序盤は、物資が少ないことが多いため、「市」や「畑」などの金銭・兵糧系の施設を建てることが多いだろう、しかし、領地が増えてくると物資に余裕が出てくる。
こんなときは、町並ごと撤去して、「学舎」や「工房」など、後々必要になってくる施設に建て直すことを考えよう。
建てられる町並数は拠点ごとに決まっており、増えることはない。施設は計画的に建設・撤去しよう。

町並・施設の種類と効果

※□は町並、□は施設

系統	種類	建設可能な町並	費用	耐久	説明
町並	農村（のうそん）	―	600	800	・すべての国で建設できる ・周囲に「兵糧」「特殊」系統の施設を建てられる
町並	武家町（ぶけまち）	―	600	800	・すべての国で建設できる ・周囲に「金銭」「防御」系統の施設を建てられる
町並	職人町（しょくにんまち）	―	600	800	・すべての国で建設できる ・周囲に「学舎」「兵器」系統の施設を建てられる
町並	商人町（しょうにんまち）	―	800	1000	・特定の国でのみ建設できる ・周囲に「金銭」「兵器」系統の施設を建てられる ・茶人が来訪する
町並	門前町（もんぜんまち）	―	800	1000	・特定の国でのみ建設できる ・周囲に「兵糧」「防御」系統の施設を建てられる ・僧侶が来訪する
町並	公家町（くげまち）	―	800	1000	・特定の国でのみ建設できる ・周囲に「学舎」「特殊」系統の施設を建てられる ・公家が来訪する
町並	南蛮町（なんばんまち）	―	1000	1000	・特定の国でのみ建設できる ・周囲に「兵器」「防御」「特殊」系統の施設を建てられる ・南蛮人が来訪する
金銭	市（いち）	武家町 商人町 （港）	200	600	・毎季節に金銭収入（500）がある（年間2000）
金銭	商館（しょうかん）	武家町 商人町 （港）	300	800	・毎季節に金銭収入（300）がある（年間1200） ・内政コマンド「売買」が実行可能になる ・商館の数だけ、同時に売買できる
兵糧	畑（はたけ）	農村 門前町 （港）	100	600	・毎季節に兵糧収入（300）がある（年間1200）
兵糧	漁戸（ぎょこ）	農村 門前町 （港）	200	600	・毎季節に兵糧収入（400）がある（年間1600） ・海岸沿いにのみ建設できる
兵糧	水田（すいでん）	農村 門前町 （港）	400	1200	・秋にのみ兵糧収入（1800）がある（年間1800） ・湖や川のほとりにのみ建設できる ・内政技術「灌漑」を獲得していれば、建設可能範囲が広がる ・内政技術「二期作」を獲得していれば、春にも兵糧収入（900）がある ・内政技術「品種改良」を獲得していれば、兵糧収入が増え（+400）、凶作の被害を受けなくなる
学舎	足軽学舎（あしがるがくしゃ）	職人町 公家町 （本城のみ建設可）	500	1600	・足軽技術を研究するのに必要 ・建設には足軽技術「足軽学舎」の獲得が必要 ・研究する技術によって、必要な学舎数は異なる
学舎	騎馬学舎（きばがくしゃ）	職人町 公家町 （本城のみ建設可）	500	1600	・騎馬技術を研究するのに必要 ・建設には騎馬技術「騎馬学舎」の獲得が必要 ・研究する技術によって、必要な学舎数は異なる
学舎	弓学舎（ゆみがくしゃ）	職人町 公家町 （本城のみ建設可）	500	1600	・弓技術を研究するのに必要 ・建設には弓技術「弓学舎」の獲得が必要 ・研究する技術によって、必要な学舎数は異なる
学舎	鉄砲学舎（てっぽうがくしゃ）	職人町 公家町 （本城のみ建設可）	500	1600	・鉄砲技術を研究するのに必要 ・建設には鉄砲技術「鉄砲学舎」の獲得が必要 ・研究する技術によって、必要な学舎数は異なる
学舎	兵器学舎（へいきがくしゃ）	職人町 公家町 （本城のみ建設可）	500	1600	・兵器技術を研究するのに必要 ・建設には兵器技術「兵器学舎」の獲得が必要 ・研究する技術によって、必要な学舎数は異なる

系統	種類	建設可能な町並	費用	耐久	説明
学舎	水軍学舎（すいぐんがくしゃ）	職人町 公家町 （本城のみ建設可）	500	1600	・水軍技術を研究するのに必要 ・建設には水軍技術「水軍学舎」の獲得が必要 ・研究する技術によって、必要な学舎数は異なる
学舎	築城学舎（ちくじょうがくしゃ）	職人町 公家町 （本城のみ建設可）	500	1600	・築城技術を研究するのに必要 ・建設には築城技術「築城学舎」の獲得が必要 ・研究する技術によって、必要な学舎数は異なる
学舎	内政学舎（ないせいがくしゃ）	職人町 公家町 （本城のみ建設可）	500	1600	・内政技術を研究するのに必要 ・建設には内政技術「内政学舎」の獲得が必要 ・研究する技術によって、必要な学舎数は異なる
兵器	破城槌工房（はじょうづちこうぼう）	職人町 商人町 南蛮町 （本城のみ建設可）	600	1200	・軍事コマンド「製造」で「破城槌」を製造できる ・工房の数だけ、同時に製造できる ・建設には兵器技術「破城槌」の獲得が必要
兵器	攻城櫓工房（こうじょうやぐらこうぼう）	職人町 商人町 南蛮町 （本城のみ建設可）	800	1400	・軍事コマンド「製造」で「攻城櫓」を製造できる ・工房の数だけ、同時に製造できる ・建設には兵器技術「攻城櫓」の獲得が必要
兵器	大筒工房（おおづつこうぼう）	職人町 商人町 南蛮町 （本城のみ建設可）	1000	1600	・軍事コマンド「製造」で「大筒」を製造できる ・工房の数だけ、同時に製造できる ・建設には兵器技術「大筒」の獲得が必要
艦船	関船造船所（せきぶねぞうせんじょ）	（港のみ建設可）	600	1200	・軍事コマンド「製造」で「関船」を製造できる ・造船所の数だけ、同時に製造できる ・建設には水軍技術「関船」の獲得が必要
艦船	安宅船造船所（あたけぶねぞうせんじょ）	（港のみ建設可）	800	1400	・軍事コマンド「製造」で「安宅船」を製造できる ・造船所の数だけ、同時に製造できる ・建設には水軍技術「安宅船」の獲得が必要
艦船	鉄甲船造船所（てっこうせんぞうせんじょ）	（港のみ建設可）	1000	1600	・軍事コマンド「製造」で「鉄甲船」を製造できる ・造船所の数だけ、同時に製造できる ・建設には水軍技術「鉄甲船」の獲得が必要
防御	櫓（やぐら）	武家町 門前町 南蛮町 （港）	300	1200	・接近した敵部隊を自動的に弓攻撃する
防御	鉄砲櫓（てっぽうやぐら）	武家町 門前町 南蛮町 （港）	500	1800	・接近した敵部隊を自動的に鉄砲攻撃する ・建設には内政技術「鉄砲櫓」の獲得が必要
特殊	兵舎（へいしゃ）	農村 公家町 南蛮町 （港、ただし兵舎のみ港に建設不可）	400	1000	・軍事コマンド「募兵」が実行可能になる ・兵舎の数が多いほど、一度の募兵で多くの兵力を集められる
特殊	牧場（ぼくじょう）	農村 公家町 南蛮町 （港、ただし兵舎のみ港に建設不可）	300	600	・軍事コマンド「調達」で「軍馬」を調達できる ・牧場の数が多いほど、一度の調達で多くの軍馬を調達できる ・建設には騎馬技術「牧場」の獲得が必要
特殊	鍛冶場（かじば）	農村 公家町 南蛮町 （港、ただし兵舎のみ港に建設不可）	400	600	・軍事コマンド「調達」で「鉄砲」を調達できる ・鍛冶場の数が多いほど、一度の調達で多くの鉄砲を調達できる ・建設には鉄砲技術「鉄砲鍛冶」の獲得が必要
特殊	湯治場（とうじば）	農村 公家町 南蛮町 （港、ただし兵舎のみ港に建設不可）	300	600	・傷兵や武将の健康の回復が早くなる ・浪人が国内に滞在しやすくなる ・湯治場の数が多いほど効果が上がる
特殊	工匠館（こうしょうやかた）	農村 公家町 南蛮町 （港、ただし兵舎のみ港に建設不可）	300	600	・施設の耐久が自動的に回復する ・工匠館の数が多いほど回復が早くなる
特殊	忍の里（しのびのさと）	農村 公家町 南蛮町 （港、ただし兵舎のみ港に建設不可）	300	600	・敵勢力の仕掛けてきた計略を回避しやすくなる ・建設した罠が成功しやすくなる ・捕虜が逃亡しにくくなる ・忍の里の数が多いほど効果が上がる

城の改築 ➡P.40 内政コマンド［改築］

本城（➡P.8）は、「改築」をして城郭（じょうかく）を強化できます。改築するには、技術「築城技術」（➡P.25）の獲得が必要です。
改築する種類と実行武将（1〜3人）を選びます。実行武将の政治が高いほど、改築期間を短縮できます。
改築が終了すると、城が緑色に光ります。


改築して、難攻不落の城を築け

◆城郭の効果

系統	種類	費用	説明
天守	御殿（ごてん）	2000	・守備力基本+16、戦法「つぶて」（➡P.35）を発動できる
天守	三層天守（さんそうてんしゅ）	4000	・守備力基本+32、戦法「石落し」（➡P.35）を発動できる
天守	四層天守（よんそうてんしゅ）	8000	・守備力基本+48、戦法「投焙烙」（➡P.35）を発動できる ・山城（➡P.19）では改築できない
塀	石垣（いしがき）	6000	・拠点への弓・鉄砲攻撃を完全に防ぐ（攻城櫓・大筒の攻撃は防げない） ・弓・鉄砲戦法の威力を半減させる
城門	棟門（むねもん）	2000	・拠点の耐久基本+3000
城門	鉄城門（てつじょうもん）	4000	・拠点の耐久基本+6000
その他	鉄砲銃眼（てっぽうじゅうがん）	1000	・拠点からの鉄砲攻撃速度+5
その他	砲台（ほうだい）	2000	・大筒が2門以上あるとき、敵2部隊に同時に大筒攻撃する
その他	二の丸（にのまる）	5000	・拠点の耐久+8000

拠点の修復 ➡P.40 内政コマンド［修復］

拠点を攻撃されると、耐久が減ります。耐久が減ったままでは、次の攻撃で拠点を落とされる恐れが高まるので、できるだけ早めに修復しましょう。修復する耐久量と実行武将（1〜3人）を選びます。実行武将の政治が高いほど、改築期間を短縮できます。耐久を1修復するのに、金銭が1必要です。修復が終了すると、拠点が緑色に光ります。



耐久は、いつも最大にしておこう

支城の築城 ➡P.41 軍事コマンド［築城］

自国や隣接国に支城を築ける地点があれば、支城を築けます。支城を築ける地点はあらかじめ決まっています。支城の耐久は一定（耐久8000）で、改築もできません。また、使用できるコマンドも、かなり制限されます。

1. 城部隊を編制します。実行武将（1人）と兵力を決めます。実行武将の統率が高く、部隊の兵力が多いほど、築城期間を短縮できます。
2. 築城候補地点が示されます。築城場所を決めます。



支城の築城速度は、統率と兵力で決まる

◆支城の廃城

支城が必要なくなったときは、城を撤去し、更地（さらち）に戻せます。軍事コマンドの「廃城」を選びます。

18

領地発展

改築・築城のポイント

城を改築できない

城を改築するには、「築城技術」（➡P.25）が必要だ。城郭の種類に応じて、必要な技術が変わってくる。
改築をしたければ、まずは「築城技術」の獲得に励もう。
また、支城や港は改築できない。支城や港を攻められそうなときは、他の方法（外交・計略など）で守ろう。


城改築には「築城技術」が必要

城には種類がある？

城には、「平城（ひらじろ）」と「山城（やまじろ）」がある。
「山城」には、「四層天守」を築けないという弱点がある。
反面、城からの弓・鉄砲・大筒（おおづつ）攻撃の射程が広がるという利点もある。
また、各城は城門の数が決まっている。これは、合戦で「完全包囲」（➡P.36）するのに必要な部隊数に影響する。



「山城」か「平城」かをチェックしよう

築城するときの注意点

◆建設候補地点がわかりにくいときは、キーボードの「Z」「X」キーを押そう。メインマップが築城候補地点に切り替わる。
◆築城中は、金銭・兵糧（ひょうろう）を消費する。金銭・兵糧の少ないときは注意が必要。
◆築城中に行動を中断すると、それまでに築いた耐久が0に戻ってしまう。



支城を築城すれば、行軍期間を短くできる

廃城するときの注意点

支城を廃城すると、それまで支城にあった物資を失う（武将は本城に戻る）。廃城を決めたら、物資は他の城に輸送しておこう。
また、捕虜（ほりょ）は自動的に解放されてしまう。捕虜は移動できないので、どうしても登用したい捕虜がいたら、廃城の延期も考えよう。


廃城は物資・捕虜も失うので注意

19

領地発展

技術獲得

1つの技術が勢力図を
大きく変えることもある
新技術を獲得すべし！

技術とは？



多くの技術を獲得して、国力を上げよう！

「技術」とは、「勢力ごとの能力」で、新しい技術を獲得すると、勢力が一気に力をつける可能性があります。
技術には、「足軽」「騎馬」「弓」「鉄砲」「兵器」「水軍」「築城」「内政」の８系統があります（➡P.24～25）。

技術の研究 ➡P.40 内政コマンド［技術］

技術を研究するには、「適性」のある武将とそれぞれの種類の「学舎」が必要です。また、同時に複数の技術は研究できません。

1. 学舎を建てます。内政コマンドの［建設］を選びます。建設方法は施設の建設（➡P.14）と同様です。
研究する技術によって、学舎の種類・数が異なります（➡P.24～25）。
また、それぞれの学舎を建てるのにも、技術が必要です。
2. 研究する技術を選びます。内政コマンドの［技術］を選びます。研究できる技術は、明るく表示されます。
3. 必要以上の適性を持った武将が選ばれるので、そこから実行武将（３人）を選びます。実行武将の政治の合計が高いほど、研究期間を短縮できます（帰還や引抜などで武将が１人でも欠けると研究中止になります）。


強力な技術ほど、必要な学舎数も多い


政治の高い武将を選んで、研究期間を短縮しよう

他勢力との技術交渉 ➡P.42 外交コマンド［交渉］

技術は、自分で研究する以外に他勢力との交渉で教わることもできます。交渉は、同盟相手と行えます。交渉での修得は学舎・適性武将が必要ないため、交渉の機会があれば、ぜひ教わっておきましょう。
また、技術研究と、交渉での技術修得は、同時に行えます。

1. 外交コマンドの［交渉］を選びます。同盟相手がいなかったり、修得するべき技術が相手勢力になかったりした場合は選べません。
2. 交渉する勢力を選びます。
3. 交渉する技術を選びます。高度な技術ほど、成功しにくくなります。
4. 実行武将（１人）を選びます。実行武将の政治が高いほど、交渉が成功しやすくなります。
5. 交渉が始まります。相手勢力から、金銭や技術の交換を求められる場合があります（交換しても技術はなくなりません）。


技術交渉は簡単に技術を獲得できるチャンス


交渉では、金銭との交換を求められることも

技術獲得のポイント

技術を研究できない

◆必要な数の学舎を建てているか？　学舎は、自勢力内なら、どこに建てても効果がある。
◆適性を持った武将がいるか？　必要以上の適性を持った武将が３人必要。しかも、３人とも同じ拠点におり、内政など他のコマンドを実行していないことが条件となる。
◆金銭が必要。獲得が難しい技術ほど高額だ。
◆現在、すでに技術を研究中ではないか？

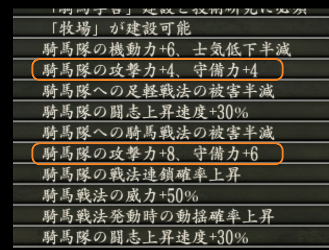


技術	系統	費用	学舎	適性	必要技術	独自技術
足軽学舎	足軽	1000	0	A		
金砕棒	足軽	2000	2	C		
草鞋	足軽	3000	6	C		
三間槍	足軽	5000	12	B		
胴丸	足軽	8000	16	B		
軍太鼓	足軽	10000	20	B		
当世具足	足軽	15000	28	A		
十文字槍	足軽	20000	32	A	三間槍	
横槍	足軽	25000	36	S		
神槍術	足軽	30000	40	S		
三河魂	足軽	-	-	-		○
一領具足	足軽	-	-	-		○
騎馬学舎	騎馬	1000	0	A		

他の技術獲得が必要な技術もある

技術の効果は合算される

足軽技術「三間槍」（攻撃力＋4、守備力＋3）と足軽技術「十文字槍」（攻撃力＋8、守備力＋6）を両方獲得すると、効果は合算され（攻撃力＋12、守備力＋9）となる。
同様に（＋○％）という場合も合算される。研究や交渉では、同じ効果を持つ技術を獲得することが効果的だろう。



同じ効果の技術を狙え！

新技術で名声を上げる

どの勢力も獲得していない技術を最初に獲得すると、名声の大幅な上昇が見込める。
そのため、さまざまな系統の技術を幅広く獲得するより、得意な系統の技術をより深く獲得しよう。
そのほうが、他勢力に与える影響は大きい。


得意な系統の技術をより深く獲得しよう

独自技術とは？

足軽技術の「三河魂」などは「独自技術」といい、特定の勢力のみ獲得できる技術だ。他の勢力は研究できず、交渉でも獲得できない。
どの勢力が独自技術を獲得できるのかは、プレイの中で見つけ出してほしい。


「三河魂」を獲得できるのは三河に関係のある、あの大名か？

技術の種類と効果

※「攻撃力＋10」と「攻撃力＋20」など、同じ効果の技術を複数持つ場合、効果が加算されます（この場合は「攻撃力＋30」になる）。「＋○%」なども同様に加算されます。
※**太字**は、特定の勢力しか獲得できない独自技術です（他勢力は交渉でも獲得できない）。
※地方モードの場合、必要適性が異なります。

系統	種類		費用	必要学舎	必要適性	必要技術	説明
足軽	足軽学舎	あしがるがくしゃ	1000	—	A	—	·施設「足軽学舎」を建設できる
	金砕棒	かなさいぼう	2000	2	C	—	·足軽隊の破壊力+5
	草鞋	わらじ	3000	6	C	—	·足軽隊の機動力+6 ·足軽隊の士気低下が半減
	三間槍	さんげんやり	5000	12	B	—	·足軽隊の攻撃力+4 ·足軽隊の守備力+3
	胴丸	どうまる	8000	16	B	—	·足軽隊への足軽戦法の被害が半減
	軍太鼓	ぐんだいこ	10000	20	B	—	·足軽隊の闘志上昇速度+30%
	当世具足	とうせいぐそく	15000	28	A	—	·足軽隊への騎馬戦法の被害が半減
	十文字槍	じゅうもんじやり	20000	32	A	三間槍	·足軽隊の攻撃力+8 ·足軽隊の守備力+6
	横槍	よこやり	25000	36	S	—	·足軽隊の戦法連鎖の確率が上昇
	神槍術	しんそうじゅつ	30000	40	S	—	·足軽隊の戦法威力+50%
	三河魂	**みかわだましい**	—	—	—	—	·足軽隊が混乱·潰走しない
	一領具足	**いちりょうぐそく**	—	—	—	—	·足軽隊が偽報にかからない
騎馬	騎馬学舎	きばがくしゃ	1000	—	A	—	·施設「騎馬学舎」を建設できる
	牧場	ぼくじょう	2000	2	C	—	·施設「牧場」を建設できる
	蹄鉄	ていてつ	3000	6	C	—	·騎馬隊の機動力+6 ·騎馬隊の士気低下が半減
	馬上槍	ばじょうやり	5000	12	B	—	·騎馬隊の攻撃力+4 ·騎馬隊の守備力+4
	馬鎧	うまよろい	8000	16	B	—	·騎馬隊への足軽戦法の被害が半減
	旗指物	はたさしもの	10000	20	B	—	·騎馬隊の闘志上昇速度+30%
	耳覆い	みみおおい	15000	28	A	—	·騎馬隊への騎馬戦法の被害が半減
	良馬生産	りょうばせいさん	20000	32	A	馬上槍	·騎馬隊の攻撃力+8 ·騎馬隊の守備力+6
	拍車	はくしゃ	25000	36	S	—	·騎馬隊の戦法連鎖の確率が上昇
	赤備	あかぞなえ	30000	40	S	—	·騎馬隊の戦法威力+50%
	風林火山	**ふうりんかざん**	—	—	—	—	·騎馬隊の戦法発動時に敵部隊を動揺させる確率が上昇
	軍神	**ぐんしん**	—	—	—	—	·騎馬隊の闘志上昇速度+30%
弓	弓学舎	ゆみがくしゃ	1000	—	A	—	·施設「弓学舎」を建設できる
	軽弓	けいきゅう	2000	2	C	—	·弓隊の機動力+6 ·弓隊の士気低下が半減
	遠矢	とおや	3000	6	C	—	·弓隊の射程+1
	強弓	ごうきゅう	5000	12	B	—	·弓隊の攻撃力+2 ·弓隊の守備力+4
	弓騎馬	ゆみきば	8000	16	B	—	·兵科「弓騎馬」を編制できる
	竹束	たけたば	10000	20	B	—	·弓隊への鉄砲戦法の被害が半減
	速射法	そくしゃほう	15000	28	A	—	·弓隊の攻撃速度+5
	黒鉄弓	くろがねのゆみ	20000	32	A	強弓	·弓隊の攻撃力+4 ·弓隊の守備力+8
	歩盾	ほだて	25000	36	S	—	·弓隊への弓戦法の被害が半減
	継矢	つぎや	30000	40	S	—	·弓隊の戦法連鎖の確率が上昇
	与一の弓	**よいちのゆみ**	—	—	—	—	·弓隊の戦法威力+50%
鉄砲	鉄砲学舎	てっぽうがくしゃ	1000	—	A	—	·施設「鉄砲学舎」を建設できる
	鉄砲鍛冶	てっぽうかじ	2000	2	C	—	·施設「鍛冶場」を建設できる
	早合	はやごう	3000	6	C	—	·鉄砲隊の機動力+6 ·鉄砲隊の士気低下が半減
	散弾	さんだん	5000	12	B	—	·鉄砲隊の攻撃力+2 ·鉄砲隊の守備力+4
	馬上筒	ばじょうつつ	8000	16	B	—	·兵科「騎馬鉄砲」を編制できる
	火薬改良	かやくかいりょう	10000	20	B	—	·鉄砲隊の射程+1
	連式銃	れんしきじゅう	15000	28	A	—	·鉄砲隊の攻撃速度+10

系統	種類		費用	必要学舎	必要適性	必要技術	説明
鉄砲	元込銃	もとごめじゅう	20000	32	A	散弾	·鉄砲隊の攻撃力+6 ·鉄砲隊の守備力+8
	鉄盾	てつだて	25000	36	S	—	·鉄砲隊への弓·鉄砲戦法の被害が半減
	半鐘	はんしょう	30000	40	S	—	·鉄砲隊の戦法連鎖の確率が上昇
	三段構え	**さんだんがまえ**	—	—	—	—	·鉄砲隊の戦法威力+50%
	遠当て	**とおあて**	—	—	—	—	·鉄砲隊の戦法発動時に敵将を狙撃する確率が上昇
	猿叫	**えんきょう**	—	—	—	—	·鉄砲隊の戦法発動時に敵部隊を混乱させる確率が上昇
兵器	兵器学舎	へいきがくしゃ	1000	—	A	—	·施設「兵器学舎」を建設できる
	破城槌	はじょうづち	2000	2	C	—	·施設「破城槌工房」を建設できる
	台車	だいしゃ	3000	6	C	—	·兵器隊の機動力+6 ·兵器隊の士気低下が半減
	南蛮鉄	なんばんてつ	5000	12	B	—	·破城槌·大筒の破壊力+10
	攻城櫓	こうじょうやぐら	8000	16	B	破城槌	·施設「攻城櫓工房」を建設できる
	車盾	くるまだて	10000	20	B	—	·兵器隊の守備力+15
	製図	せいず	15000	28	A	—	·兵器の製造期間が半分になる
	大筒	おおづつ	20000	32	A	攻城櫓	·施設「大筒工房」を建設できる
	射角計算	しゃかくけいさん	25000	36	S	—	·大筒の射程+1
	炸裂弾	さくれつだん	30000	40	S	—	·大筒の攻撃力+20 ·兵器·艦船を破壊する
	国崩し	**くにくずし**	—	—	—	—	·大筒の攻撃速度+20
水軍	水軍学舎	すいぐんがくしゃ	1000	—	A	—	·施設「水軍学舎」を建設できる
	関船	せきぶね	2000	2	C	—	·施設「関船造船所」を建設できる
	大型帆装	おおがたはんそう	3000	6	C	—	·艦船の機動力+6 ·艦船の士気低下が半減
	盾板	たていた	5000	12	B	—	·艦船への鉄砲戦法の被害が半減
	水雷	すいらい	8000	16	B	—	·港で対艦船戦法「水雷」を発動できる
	安宅船	あたけぶね	10000	20	B	関船	·施設「安宅船造船所」を建設できる
	木割法	きわりほう	15000	28	A	—	·艦船の製造期間が半分になる
	竜骨	りゅうこつ	20000	32	A	—	·艦船の守備力+10
	総櫓	そうやぐら	25000	36	S	—	·艦船への弓戦法の被害が半減
	鉄甲船	てっこうせん	30000	40	S	安宅船	·施設「鉄甲船造船所」を建設できる
	焙烙火矢	**ほうろくひや**	—	—	—	—	·敵艦船（鉄甲船を除く）を撃沈する
築城	築城学舎	ちくじょうがくしゃ	1000	—	A	—	·施設「築城学舎」を建設できる
	棟門	むねもん	2000	2	C	—	·拠点の耐久基本+3000
	御殿	ごてん	3000	6	C	—	·拠点の守備力基本+16 ·拠点で対部隊戦法「つぶて」を発動できる
	鉄砲銃眼	てっぽうじゅうがん	5000	12	B	—	·拠点の鉄砲攻撃速度+5
	鉄城門	てつじょうもん	8000	16	B	棟門	·拠点の耐久基本+6000
	三層天守	さんそうてんしゅ	10000	20	B	御殿	·拠点の守備力基本+32 ·拠点で対部隊戦法「石落し」を発動できる
	石垣	いしがき	15000	28	A	—	·拠点への弓·鉄砲攻撃を防御（攻城櫓·大筒は防御不可） ·拠点への弓·鉄砲戦法の被害が半減
	二の丸	にのまる	20000	32	A	—	·拠点の耐久基本+8000
	砲台	ほうだい	25000	36	S	—	·大筒が2門以上あるとき、敵2部隊に同時に大筒攻撃
	四層天守	よんそうてんしゅ	30000	40	S	三層天守	·拠点の守備力基本+48 ·拠点で対部隊戦法「投焙烙」を発動できる
	真田丸	**さなだまる**	—	—	—	—	·拠点の対部隊戦法の威力+50% ·拠点の闘志上昇速度+50%
内政	内政学舎	ないせいがくしゃ	1000	—	A	—	·施設「内政学舎」を建設できる
	割符	わりふ	2000	2	C	—	·「売買」での相場が有利になる
	鉄砲櫓	てっぽうやぐら	3000	6	C	—	·施設「鉄砲櫓」を建設できる
	灰吹法	はいふきほう	5000	12	B	—	·金山·銀山からの収入が増える
	二期作	にきさく	8000	16	B	—	·施設「水田」からの兵糧収入が年2回に増える
	伝馬制	てんませい	10000	20	B	—	·輸送隊·築城隊の機動力+6
	灌漑	かんがい	15000	28	A	—	·施設「水田」の建設範囲が広がる
	品種改良	ひんしゅかいりょう	20000	32	A	—	·水田からの収入が増える ·凶作の被害を受けない
	新薬	しんやく	25000	36	S	—	·疫病の被害を受けない
	兵農分離	へいのうぶんり	30000	40	S	—	·「募兵」が一年中実行できる
	総構え	**そうがまえ**	—	—	—	—	·防戦中の拠点の兵糧消費がない

技術獲得

合戦出陣

部隊を率いて、いざ出陣！
合戦では、戦法の使い方が勝敗を分ける

出陣の仕方 ➡P.41 軍事コマンド［出陣］


統率・武勇・知略を重視しよう

1 出陣武将を選ぶ

部隊を率いる武将を選びます。武将数は、1部隊につき1〜3人です。部隊の能力（統率・武勇・知略）は、率いる武将の能力から、最も高い数値が選ばれます。

2 兵科を選ぶ

部隊の兵科（へいか）を選びます。兵科によって特徴があるので、合戦の内容に応じて、兵科を使い分けます。兵科によっては、物資が必要だったり、技術を獲得したりしないと選べないものがあります。

系統	種類	攻撃	破壊	射程	攻撃間隔	守備	機動	説明
攻撃部隊	足軽（あしがる）	10	22	1	24	20	17	・破壊力が高く、拠点・施設攻撃に向く
攻撃部隊	騎馬（きば）	20	17	1	24	16	26	・機動力が最も高く、部隊攻撃に向く ・兵力と同数の軍馬が必要
攻撃部隊	弓（ゆみ）	16	12	2	30	12	15	・弓で間接攻撃できる ・拠点の兵力を直接攻撃できる
攻撃部隊	弓騎馬（ゆみきば）	16	12	2	30	14	23	・騎馬の機動力・守備力と、弓の間接攻撃の特徴を併せ持つ ・弓技術「弓騎馬」の獲得が必要 ・兵力と同数の軍馬が必要
攻撃部隊	鉄砲（てっぽう）	32	15	3	40	12	13	・攻撃力が高い鉄砲で間接攻撃できる ・拠点の兵力を直接攻撃できる ・兵力と同数の鉄砲が必要
攻撃部隊	騎馬鉄砲（きばてっぽう）	32	15	3	40	14	21	・騎馬の機動力・守備力と、鉄砲の間接攻撃の特徴を併せ持つ ・鉄砲技術「馬上筒」の獲得が必要 ・兵力と同数の軍馬と鉄砲が必要
攻撃部隊	破城槌（はじょうづち）	4	40	1	30	35	15	・破壊力が高く、拠点・施設攻撃に向く ・兵器「破城槌」が1部隊につき1必要
攻撃部隊	攻城櫓（こうじょうやぐら）	16	12	3	30	30	13	・長い射程で、拠点の兵力を直接攻撃する ・兵器「攻城櫓」が1部隊につき1必要
攻撃部隊	大筒（おおづつ）	8	25	5	80	8	11	・破壊力が高く、射程が長い ・兵器「大筒」が1部隊につき1必要
その他	輸送隊（ゆそうたい）	4	6	1	24	8	13	・物資を輸送する
その他	築城隊（ちくじょうたい）	4	8	1	24	8	13	・支城を築城する

3 戦法を選ぶ


戦法の連鎖（➡P.33）は、ここで確認できる

部隊の戦法を選びます（➡P.35）。選べる戦法の種類は、出陣武将と兵科で決まります。選べる戦法数は、出陣武将数と同じです。青は攻撃系、赤は計略系の戦法、数値は戦法発動に必要な闘志（➡P.34）です。

4 兵力を決める

部隊の兵力を決めます。兵力の上限は、率いる武将の中で最大の指揮兵力が選ばれます。物資が必要な部隊は、兵力と同数の物資が必要です。出陣中は兵糧（ひょうろう）を消費（兵力3000で1カ月に兵糧1500）します。

5 艦船を選ぶ

海を渡る際の艦船を選びます（➡P.26）。艦船は、部隊が港から海上に出るときに使用されます。「小早（こはや）」以外の艦船は、造船所で製造することが必要です。
海戦では、すべての攻撃が間接攻撃（弓・鉄砲・大筒（おおづつ））になります（足軽隊や騎馬隊などは弓攻撃になる）。

6 方針を決める

部隊の方針を決めます。方針は合戦中に変更できます。

戦法発動	プレイヤーが命令する（指示） ／戦法を自動的に発動する（委任）	攻城戦	拠点に対して攻撃・破壊する（攻撃） ／包囲する（包囲）
敵接近時	敵部隊に接近すると攻撃する（攻撃） ／無視して目標に進む（無視）	追撃	目標部隊が退却したときに追撃する（許可） ／追撃しない（不可）
事後命令	目標達成後、他の目標を攻撃する（攻撃） ／所属拠点に戻る（退却）	退却	部隊の判断で退却する（許可） ／退却を禁止する（不可）

［決定］を選ぶと、部隊が確定します。

7 目標を決める

部隊の目標を選びます。目標にカーソルを合わせると、カーソルが変化します。目標をメインマップからクリックします。［地図］［一覧］を選べば、リストから目標を選べます。目標を選ぶと、メインマップに行軍経路（こうぐんけいろ）が表示されます。［中継点］を選ぶと、中継点を通って目的地に行軍します。

8 複数の部隊を出陣させる

複数の部隊を出陣させるときは、1〜7を繰り返します。出陣できる部隊数には制限がありません。武将数・兵力の続く限り、部隊を出陣できます。

出陣のポイント

兵科・出陣武将の選び方

部隊・艦船への攻撃には**攻撃力**、**拠点・施設への攻撃**には**破壊力**の高い兵科が有効だ。攻撃力の高い兵科は騎馬・鉄砲など、破壊力の高い兵科は足軽・兵器（破城槌（はじょうづち）・大筒など）が上げられる。
部隊の能力は、**武将の統率、兵科、兵力**で決まる。適性が高くても能力には影響しない。ただ、**適性が高いと、熟練（じゅくれん）が上がりやすい**という利点がある。

指揮兵力の決まり方

指揮兵力の上限は、次の3つの条件で決まる。指揮兵力を増やしたいときは、一門武将にしたり、役職を授与したりしよう。
◆**統率の高さ**。統率が高いほど、指揮兵力が増える。
◆**一門武将**。一門武将は、無条件で指揮兵力が**5000**増える。
◆**役職**。役職が高いほど、指揮兵力が増える。

戦法の威力と「奮迅の活躍」

戦法の威力は、**攻撃系の場合は武勇と熟練**、**計略系の場合は知略と熟練**で決まる。しかし、戦法を仕掛けても、相手の熟練や知略（計略系戦法のみ）が高い場合、戦法が失敗する恐れが高まる。
また、攻撃系戦法には**「奮迅（ふんじん）の活躍」**があり、奮迅の活躍が起きると、与えるダメージが大きくなる。武勇と熟練が高いほど、奮迅の活躍が起こりやすい。

戦法が連鎖する！

1つの部隊に複数の戦法がある場合、**戦法が連続して発動する**ことがある（戦法の連鎖）。連鎖は、必要闘志の高い戦法を発動した後に、必要闘志の低い戦法が自動的に発動する。戦法は**3連鎖**まですることがある。「威圧（いあつ）」から「槍衾（やりぶすま）」の連鎖が32%、「槍衾」から「罵声（ばせい）」の連鎖が8%の場合、3連鎖する確率は、32% ×8%＝ 2.56%となる。

■合戦中の行動

部隊を出陣させゲームを「進行」に切り替えると部隊が移動します。部隊が敵の部隊や拠点に接すると、自動的に攻撃を始めます(方針によっては攻撃しません)。

◆ 士気と闘志



部隊には「士気」(➡P.7)と「闘志」(➡P.7)があります。
士気は、部隊の能力を発揮できるかどうかに影響します。士気が高いほど能力を十分に発揮できます。戦法「鼓舞」(➡P.35)や計略コマンド「激励」(➡P.42)を受けると上がり、敵国内に進入したり敵の攻撃を受けたりすると下がります。士気が30以下になると潰走しやすくなり、0になると壊滅します。闘志は戦法の発動に影響します。闘志ゲージがたまり、決められた値(▼の位置)までためると戦法を発動できます。闘志は、敵を攻撃するたびに増え、部隊が交戦中でなくなったり、状態が動揺・混乱・潰走・偽報になったりすると減り始めます。

◆ 部隊の状態

部隊は、計略を受けたり、他の部隊から戦法や攻撃を受けたりすると、状態が変わることがあります。また、攻撃をしているときや受けているときは「交戦」と表示されます。

状態	説明
通常 つうじょう	●普段の状態。能力どおりの力を発揮する
高揚 こうよう	●闘志がたまりやすく、攻撃力・守備力が上がる
動揺 どうよう	●戦法が発動できなくなる ●敵からの戦法被害が大きくなり、闘志ゲージが徐々に減少する
混乱 こんらん	●すべての行動ができなくなる(攻撃もできない) ●敵からの戦法被害が大きくなり、闘志ゲージが徐々に減少する
潰走 かいそう	●すべての行動ができず(攻撃もできない)、拠点へ勝手に退却する ●敵からの戦法被害が大きくなり、闘志ゲージが徐々に減少する
偽報 ぎほう	●戦法が発動できなくなり、拠点へ勝手に退却する ●闘志ゲージが徐々に減少する

◆ 目標・方針の変更

部隊をクリックして[目標]を選ぶか、部隊アイコンの[目標]をクリックすると、移動・攻撃目標を切り替えられます。目標の決め方は出陣のときと同様です(➡P.33)。部隊方針も同様に変更できます。

◆ 戦法発動



戦法を発動して敵に大ダメージを与えろ!

闘志ゲージを決められた値(▼の位置)までためると、戦法を発動できます。方針の戦法発動(➡P.33)で「委任」を選んでいると、自動的に戦法が発動されます。「指示」を選んでいるときは、部隊アイコンの戦法名をクリックして、戦法を発動します。
戦法は連鎖します(➡P.33)。戦法を委任していると、連鎖する前に戦法を発動してしまうことがあるので、戦法を連鎖させたいときは、戦法発動方針を「指示」に切り替えておきましょう。戦法を発動すると、戦法の熟練が増えます。熟練が増えると、新たに戦法を覚えることがあります。ただし、固有戦法は、特定の武将のみが覚えることができ、他の武将は熟練を増やしても覚えられません。

戦法の種類と効果

※**太字**は、特定武将のみが獲得できる固有戦法

系統	種類		必要闘志	威力	必要熟練	説明
足軽	槍衾	やりぶすま	520	12	100	●敵の兵器を破壊する
	槍突撃	やりとつげき	620	15	400	●敵の兵器を破壊する
	槍車	やりぐるま	730	20	700	●敵の兵器を破壊する
	乱戦	らんせん	850	28	1000	●敵の兵器を破壊する　●敵の闘志を下げる
	強襲	**きょうしゅう**	870	30	1000	●敵の兵器を破壊する　●敵を混乱させる
	千成衾	**せんなりぶすま**	890	31	1000	●敵の兵器を破壊する　●敵の士気を下げる
騎馬	先駆け	さきがけ	540	18	100	●敵を動揺させる
	突進	とっしん	650	23	400	●敵を動揺させる
	突撃	とつげき	770	32	700	●敵を動揺させる
	啄木鳥	**きつつき**	900	49	1000	●敵を動揺させ、闘志を下げる
	乗崩	**のりくずし**	920	50	1000	●敵を動揺させ、士気を下げる
	車懸り	**くるまがかり**	940	53	1000	●敵を動揺させる
弓	斉射	せいしゃ	510	12	100	●敵将を狙撃する
	火矢	ひや	600	15	400	●敵将を狙撃する
	連射	れんしゃ	700	20	700	●敵将を狙撃する
	三矢訓	**さんしのおしえ**	810	30	1000	●敵将を狙撃する　●敵を混乱させる
鉄砲	早撃ち	はやうち	540	20	100	●敵将を狙撃する　●敵を混乱させる
	二段撃	にだんうち	620	25	400	●敵将を狙撃する　●敵を混乱させる
	三段撃	さんだんうち	710	34	700	●敵将を狙撃する　●敵を混乱させる
	捨て奸	**すてがまり**	810	53	1000	●敵将を狙撃する ●敵を混乱させる ●敵の闘志を下げる
	組撃ち	**くみうち**	830	55	1000	●敵将を狙撃する ●敵を混乱させる ●敵の士気を下げる
	釣瓶撃	**つるべうち**	850	60	1000	●敵将を狙撃する　●敵を混乱させる
計略	罵声	ばせい	480	—	100	●周辺の敵の士気を下げる
	鼓舞	こぶ	570	—	200	●周辺の味方の士気を上げ、高揚させる
	威圧	いあつ	680	—	300	●周辺の敵の闘志を下げる ●周辺の敵を動揺させる
	混乱	こんらん	790	—	400	●周辺の敵を混乱させる
	篭絡	ろうらく	860	—	600	●敵兵力を減らし、味方に兵力として受け入れる
	同士討	どうしうち	910	—	800	●周辺の敵に被害を与え、動揺させる
	治療	**ちりょう**	950	—	1000	●周辺の味方の傷兵を回復させる
	火牛計	**かぎゅうのけい**	960	—	1000	●周辺の敵に被害を与え、混乱させる
拠点	つぶて		600	8	—	●改築で「御殿」にすると使用できる ●支城で使用できる ●本城・支城を攻める周辺の敵に被害を与える
	石落し	いしおとし	600	10	—	●改築で「三層天守」にすると使用できる ●本城を攻める周辺の敵に被害を与える
	投焙烙	なげほうろく	600	15	—	●改築で「四層天守」にすると使用できる ●本城を攻める周辺の敵に被害を与える
	水雷	すいらい	600	10	—	●水軍技術「水雷」を獲得すると使用できる ●港を攻める敵に被害を与える ●敵艦船を沈没させる

コマンド一覧

(本城)(支城)(港)は、そのコマンドを実行できる拠点

内政

コマンド名	本城	支城	港	内容
建設 けんせつ	●		●	・施設を建設する ・施設の種類によって費用が異なる ・政治が高いほど、建設期間が短縮する
罠 わな	●		●	・すでに建設した施設を罠に変更する ・1カ所につき金500必要 ・政治が高いほど、建設期間が短縮する
再開 さいかい	●		●	・中断中の建設を再開する ・敵部隊に壊された施設は、再開では直せない
撤去 てっきょ	●		●	・すでに建設した施設を取り壊す ・費用はかからない
技術 ぎじゅつ	●			・技術を研究して、獲得する ・技術によって必要な費用が異なる ・必要数以上の学舎と必要適性以上の適性を持つ武将が3人必要（技術によっては、他の技術獲得を必要とする場合もある） ・政治が高いほど、研究期間が短縮する
改築 かいちく	●			・本城を改築し、城郭を強化する ・改築する城郭によって費用が異なる ・政治が高いほど、建設期間が短縮する
修復 しゅうふく	●	●	●	・拠点を修復する ・耐久1につき、金1必要 ・耐久が最大の場合は修復できない ・政治が高いほど、建設期間が短縮する
売買 ばいばい	●		●	・兵糧を売買したり、軍馬・鉄砲を購入したりする ・施設「商館」が必要（商館の数だけ、同時に売買できる） ・内政技術「割符」を獲得すると、売買の相場が有利になる ・政治が高いほど、1回に売買できる量が増える

人材

コマンド名	本城	支城	港	内容
探索 たんさく	●			・国内にいる武将を探索する ・政治が高いほど、発見しやすい ・政治が高いと、発見直後に登用できることがある ・金山、銀山を見つけることもある
登用 とうよう	●	●	●	・国内にいる浪人・捕虜を登用する ・政治が高いほど、また提示俸禄が多いほど、登用に応じやすい
帰還 きかん	●	●	●	・国内で内政している武将を、拠点に帰還させる（帰還させた武将が担当していた仕事は中止される） ・実行しているコマンドによっては、武将を帰還させられない
移動 いどう	●	●	●	・他の拠点に武将を移動させる ・複数の武将を同時に移動できる ・兵や物資は運べない（軍事コマンド「輸送」を使う）
呼寄 よびよせ	●	●	●	・他の拠点にいる武将を呼び寄せる ・複数の武将を同時に呼び寄せられる

軍事

コマンド名	本城	支城	港	内容
出陣 しゅつじん	●	●	●	・部隊を編制し、出陣する ・出陣部隊数の制限はない（兵科によっては、物資や技術獲得を必要とする） ・出陣中は、兵力3000で1カ月に兵糧1500消費
募兵 ぼへい	●			・兵力を増やす（民忠が10下がる） ・施設「兵舎」が必要（兵舎の数が増えるほど、1度の募兵で集まる兵力が増える） ・夏と冬のみ実行できる（技術「兵農分離」を獲得すると一年中実行できる） ・費用は金500 ・統率が高いほど、集まる兵力が増える
調達 ちょうたつ	●		●	・物資（軍馬、鉄砲）を調達する ・軍馬は施設「牧場」、鉄砲は施設「鍛冶場」が必要（施設が増えるほど、1度の調達で集まる物資の量が増える） ・費用は金1000 ・政治が高いほど、調達する物資の量が増える
製造 せいぞう	●		●	・兵器（本城のみ）・艦船（港のみ）を製造する ・兵器は施設「工房」、艦船は施設「造船所」が必要（施設数の分、同時に製造できる） ・兵器・艦船の種類によって費用が異なる ・政治が高いほど、製造期間が短縮する
輸送 ゆそう	●	●	●	・他の拠点に、兵力や武器などを輸送する ・輸送中は兵糧を消費する
築城 ちくじょう	●			・築城部隊を編制し、支城を築城する ・建設できる地点は限定されている ・費用は金8000（築城中に消費される） ・築城中は兵糧を消費する ・統率が高いほど、また築城部隊の兵力が多いほど、建設期間が短縮する
廃城 はいじょう		●		・支城を撤去する ・支城にある物資や兵力はなくなる（廃城前に輸送しておくこと）

計略

コマンド名	本城	支城	港	内容
引抜 ひきぬき	●	●	●	・自国または隣接国から武将を引き抜く ・知略が高いほど、また提示俸禄が多いほど、成功しやすい ・相手の忠誠・義理が低いほど、成功しやすい ・一門武将、隠居武将、忠誠100の武将は引抜をしても必ず失敗する
扇動 せんどう	●	●	●	・自国または隣接国の敵拠点を扇動し、一揆を起こさせる（一揆が起こると、施設を破壊する） ・費用は金500 ・民忠が90以上の国は扇動しても必ず失敗する ・統率が高いほど、成功しやすい
偽報 ぎほう	●	●	●	・敵部隊に偽報を流し、出陣元の拠点に退却させる ・自国または隣接国に敵部隊が出陣しているときのみ実行できる ・費用は金400 ・知略が高いほど、また相手の知略が低いほど、成功しやすい

（本城・支城・港のマーク）は、そのコマンドを実行できる拠点

計略（続き）

コマンド名	本城	支城	港	内容
流言 りゅうげん	○	○	○	・敵部隊に流言を放ち、動揺させる ・自国または隣接国に敵部隊が出陣しているときのみ実行できる ・費用は金300 ・知略が高いほど、また相手の知略が低いほど、成功しやすい
奇襲 きしゅう	○	○	○	・密かに別働隊を出陣させ、敵部隊を奇襲する ・成功すると、敵部隊が混乱する ・失敗すると、実行部隊が混乱する ・兵力3000が必要 ・費用はかからない ・敵部隊が自勢力の支配する郡（国を分割した単位）に進入していれば、自国または隣接国から実行できる ・統率が高いほど、また相手の統率・士気が低いほど、成功しやすい
激励 げきれい	○	○	○	・味方部隊を激励し、士気を高め、高揚させる ・自国または隣接国に味方部隊が出陣しているときのみ実行できる ・費用は金500 ・知略が高いほど、成功しやすい

外交

コマンド名	本城	支城	港	内容
同盟 どうめい	○			・他勢力に同盟を申し込む（期間60カ月） ・同盟が成立すると、お互い攻め込めなくなり、計略も仕掛けられなくなる ・自勢力の名声が高く、相手勢力の名声が低いほど成功しやすい ・政治が高いほど、また大名同士の相性が良いほど、成功しやすい
破棄 はき	○			・他勢力との同盟を破棄する ・名声と民忠が下がり、他勢力からの信用を失う
要請 ようせい	○	○	○	・敵拠点への攻撃や、自拠点の防衛などを要請する（期間6カ月） ・同盟相手にのみ実行できる ・政治が高いほど、また相手との相性が良いほど、成功しやすい
交渉 こうしょう	○			・他勢力に技術を伝授してもらう ・同盟相手にのみ実行できる ・政治が高いほど、また相手との相性が良いほど、成功しやすい ・高度な技術ほど成功しにくい
停戦 ていせん	○	○	○	・戦闘中の他勢力に停戦を申し込む（期間6カ月） ・他勢力に攻め込まれているときのみ実行できる ・政治が高いほど、また相手との相性が良いほど、成功しやすい ・僧侶を同行させると、必ず成功する
返還 へんかん	○			・他勢力に捕虜の返還を求める ・政治が高いほど、また相手との相性が良いほど、成功しやすい ・僧侶を同行させると、必ず成功する
勧告 かんこく	○			・他勢力に降伏勧告する ・勧告が成功すると、他勢力を自勢力に吸収し、他勢力は滅亡する ・自勢力の名声が高く、相手勢力の名声が低いほど、成功しやすい ・政治が高いほど、また大名同士の相性が良いほど、成功しやすい

賞罰

コマンド名	本城	支城	港	内容
加増 かぞう	○	○	○	・配下武将の俸禄を加増する ・配下武将の忠誠が上がり、「感謝」しやすい
授与 じゅよ	○	○	○	・配下武将に家宝、官位、役職を与える ・配下武将の忠誠が上がる（官位、役職によっては下がることもある） ・授与する家宝・官位・役職の種類によって、配下武将の能力・適性などが上がる
没収 ぼっしゅう	○	○	○	・配下武将の持っている家宝、官位、役職を取り上げる ・配下武将の忠誠が下がる ・没収する家宝・官位・役職の種類によって、配下武将の能力・適性などが下がる
縁組 えんぐみ	○	○	○	・配下武将に姫を嫁がせ、一門武将にする ・姫がいるときのみ実行できる ・縁組する姫に応じて、縁組した武将の適性が上がる
隠居 いんきょ	○	○	○	・大名を隠居させ、他の武将（一門武将から選ぶ）を大名にする ・大名の拠点でのみ実行できる（大名・家督を譲る一門武将とも同じ拠点にいることが必要） ・隠居した武将は、隠居武将として拠点に残る
処罰 しょばつ	○	○	○	・配下武将、または捕虜を処断・追放（捕虜は解放）する ・配下武将を処断すると名声が下がる ・所属勢力の存在する捕虜を解放すると名声が上がる

委任

コマンド名	本城	支城	港	内容
新設 しんせつ	○	○	○	・新たに軍団を編制し、戦略や合戦を軍団長に委任する ・複数の拠点があり、配下武将がいるときのみ実行できる
編制 へんせい	○	○	○	・拠点ごとに、軍団の編制を替える ・軍団長のいる拠点を他軍団に編制すると、その軍団は吸収される
方針 ほうしん	○	○	○	・軍団の方針を変える

部隊のコマンド

コマンド名	内容
目標 もくひょう	・味方部隊にのみ表示される ・部隊の目標を変える
方針 ほうしん	・味方部隊にのみ表示される ・部隊の行動方針を変える
激励 げきれい	・味方部隊にのみ表示される ・出陣中の部隊を「激励」する
偽報・流言・奇襲・引抜 ぎほう・りゅうげん・きしゅう・ひきぬき	・敵部隊にのみ表示される ・敵部隊にコマンドを実行する
戦法名 せんぽうめい	・味方部隊にのみ表示される ・戦法を繰り出す ・戦法が出せるときのみ実行できる
情報 じょうほう	・部隊の情報を表示する

諸勢力との協定

国人衆や水軍衆など、６種類の諸勢力が拠点を構えています。
諸勢力を味方につけると、様々な場面で大名家を助けてくれます。反面、敵対すると様々な妨害を企ててくることがあります。
また、敵が諸勢力と協定を結んで、自勢力の邪魔をするようなとき、その諸勢力と協定を結ぶことで敵の邪魔を無効化できます。
諸勢力を味方につけるには、金銭や特産品を贈り協定を結ぶほか、諸勢力を武力で攻撃し、強制的に協定を結ぶこともできます。



協定を結ぶ

❶ 外政コマンド[協定]を選びます。
❷ 目標諸勢力と実行武将を選びます。実行武将の政治が高いほど、成功する確率が上がります。
❸ 協定交渉をします。相手の提示する金銭もしくは特産品を贈ります。
提示品を贈ると、協定が結ばれます。協定期間は36カ月です。



武力で協定を結ぶ

他勢力の拠点を攻撃するのと同様、諸勢力の拠点を攻撃し拠点の耐久を０にすると、陥落させられます。拠点を陥落させると、強制的に協定を結ぶことができます。武力での協定期間は60カ月です。
なお、諸勢力の拠点を自勢力に組み入れることはできません。国力･耐久は徐々に回復します。



諸勢力同士の相性

諸勢力同士にも相性があります。すでに諸勢力と協定を結んでいる場合、その諸勢力と相性の悪い諸勢力と無理に協定を結ぶと、すでに結ばれている協定関係が解消されます。ご注意ください。

※ 武力で協定を結んだ場合は、相性の悪い諸勢力でも協定関係は解消されません。



諸勢力の効果

諸勢力と協定を結ぶと、自勢力に様々な良い効果をもたらしてくれます。
※拠点情報画面の「諸勢力影響」で、青色は良い効果をもたらす諸勢力、赤色は悪い影響を与える諸勢力です。

国人衆	◉ 外政コマンドの[指示]を実行できる ◉ 兵を出し、敵部隊を攻撃してくれる ◉ 一揆が発生しにくくなる ◉ 支城の建設速度が上がる（築城時に、建設地点が赤い個所のみ速度が上がる）
水軍衆	◉ 外政コマンドの[指示]を実行できる ◉ 兵を出し、敵部隊を攻撃してくれる ◉ 海上を移動中の敵輸送隊を襲い、物資を奪う ◉「漁戸」からの収入が増える ◉ 戦法「水雷」の威力が上がる
寺社衆・一向宗	◉ 技術の研究期間が短くなる ◉ 浪人の登用が成功しやすくなる ◉「畑」「水田」からの収入が増える ◉「櫓」「鉄砲櫓」の攻撃力が上がる
忍者衆	◉ 外政コマンドの[指示]を実行できる ◉ 計略コマンドの「扇動」「偽報」「流言」「奇襲」が成功しやすくなる ◉ 陸上を移動中の敵輸送隊を襲い、物資を奪う ◉ 戦闘で敵部隊を壊滅したときに、「捕虜」にしやすくなる
商人衆	◉ 外政コマンドの[取引]を実行できる ◉「市」「商館」からの収入が増える

指示を出す

国人衆･水軍衆･忍者衆と協定を結ぶと、外政コマンド[指示]を実行できます。
指示を出すと、諸勢力が他勢力を攻撃対象とします。対象の諸勢力と、攻撃対象[勢力攻撃][拠点攻撃][無差別]を選びます。



取引をする

商人衆と協定を結ぶと、外政コマンド[取引]を実行できます。
取引すると、勢力の所有している特産品を他の特産品と交換できます。商人衆が取り扱う特産品は、相場によって毎回変わります。



諸外国との貿易

諸外国と貿易すると、金銭を入手できます。また、貿易を通じて友好度を上げると、効果の高い「南蛮技術」を伝授されたり、「南蛮家宝」を献上されたりすることがあります。



諸外国と契約する

諸外国と貿易するには、その前に契約を結ぶ必要があります。契約するには、港を所有していることが必要です。

❶ 外政コマンド[契約]を選びます。

❷ 契約国と契約品、実行武将を選びます。

契約には、契約品として「特産品」が必要です。契約国ごとに必要な契約品の種類と量が決まっています。

自勢力が契約を結ぶと、契約時に使用した特産品は契約条件から除外され、他の特産品が新たな契約条件となります。



諸外国と貿易する

契約を結ぶと、貿易できます。

❶ 外政コマンド[貿易]を選びます。

❷ 貿易する国と、貿易品(特産品)を選びます。

貿易は、一度設定しておくと、特産品がなくなるか、契約期間が満了になる(南蛮技術を伝授される)まで毎月続けられます。

貿易するごとに、諸外国との友好度が上がります。支配する港の数が多いほど、友好度が上がりやすくなります。

なお、同時に貿易できるのは一国のみです。貿易中に、他の国と貿易を設定すると、以前の貿易設定は解消されます。



南蛮技術

諸外国との友好度が上がると、「南蛮技術」を伝授されることがあります。「南蛮技術」は、伝授されるとすぐに獲得でき、研究期間はかかりません。

契約国	技術名	効果
ポルトガル	カノン砲	◉ 大筒の攻撃力 +20
	製図法	◉ 軍事コマンド[製造]で造られる兵器や艦船の数が倍増する
	板金鎧	◉ 全部隊の守備力 +8
	拡散砲弾	◉ 攻撃目標の周辺(敵部隊や敵施設)にも攻撃を加える
イスパニア	鋼輪式銃	◉ 鉄砲隊の攻撃速度 +5
	鉄柵	◉ 鉄砲隊への騎馬戦法の被害が半減
	火打式銃	◉ 鉄砲隊の攻撃力 +8 ◉ 鉄砲隊の守備力 +4
	西国方陣	◉ 鉄砲隊の戦法威力 +50%
オランダ	携行食	◉ 部隊(輸送隊・築城隊を除く)の兵糧消費が減少
	蘭方医	◉ 傷兵・傷病武将の回復速度が上がる
	馬車	◉ 輸送隊・築城隊の兵糧消費が減少
	西洋建築	◉ 施設の建設、拠点の改築・修復期間が短縮
イギリス	大弩弓	◉ 弓隊の攻撃力 +8 ◉ 弓隊の戦法威力 +100%
	シールド	◉ 弓隊への足軽・騎馬戦法の被害が半減
	長弓	◉ 弓隊の射程 +3
	活版印刷	◉ 技術の研究期間が短縮
明	苗刀	◉ 足軽隊の攻撃力 +12 ◉ 足軽隊の守備力 +4
	環鎖鎧	◉ 騎馬隊への鉄砲戦法の被害が半減
	鎖子甲	◉ 足軽隊の機動力 +6
	汗血馬	◉ 騎馬隊の攻撃力 +12 ◉ 騎馬隊の守備力 +5

南蛮家宝

諸外国との友好度が上がると、「南蛮家宝」を献上されることがあります。手に入れるのに、金銭はかかりません。他の家宝と同様、家臣に授与すると様々な効果が上がり、忠誠も上がります。

譜代家臣に任命

支城を築いて家臣に与えると、与えられた家臣は「譜代家臣」となり、様々な効果を得られます。



譜代家臣にすると……

譜代家臣にすると、次のような利点があります。

- 他勢力に寝返らない。引き抜かれない
- 俸禄が必要なくなる
- 指揮兵力が増える（+2000）
- 譜代家臣の年数に応じて、すべての能力値が上昇する（最大で +10）

その他に、能力の高い武将を譜代家臣にすると、能力の種類に応じて、支城などに良い効果を得られます。これを「譜代家臣効果」と呼びます。譜代家臣効果は、同時に複数の効果を得られます（すべての能力が 80 以上の家臣を譜代家臣に任命すると、すべての譜代家臣効果を得られる）。



譜代家臣効果

統率 80 以上	支城と同じ国の本城で募兵すると、支城の兵士数も少し増える
武勇 80 以上	支城の守備力基本 +16 支城の拠点戦法が、「つぶて」→「石落し」になる
知略 80 以上	支城がある国、支城に隣接する郡で、敵の計略の成功率が下がる
政治 80 以上	支城と同じ国の本城の、民忠回復量が増える

譜代家臣に任命する

譜代家臣に任命するには、「支城」が必要です。支城の数だけ、譜代家臣を任命できます。

1. 支城を築きます。
2. 賞罰コマンド［譜代］を選びます。
3. 対象の支城と任命する武将を選び、［任命］を選びます。

※対象の城に、すでに譜代家臣を任命している場合は、譜代家臣を交代します。支城を選び［解任］を選ぶと、対象の支城の譜代家臣を解任し、空位とします。



譜代家臣に任命しても、その武将が支城にいる必要はなく、他の城への移動などは自由にできます。

譜代家臣を解任すると……

譜代家臣は、次の場合に解任されます。

- 賞罰コマンド［譜代］で解任する
- 支城を他勢力に占拠される
- 軍事コマンド［廃城］で、支城を撤去する
- 譜代家臣が捕虜・人質になる



譜代家臣を解任すると、次のような不利益を被ります。

- 解任された武将の忠誠が大幅に下がる（一門以外の場合）
- 解任された武将の俸禄が必要になる（一門以外の場合）
- 解任された武将の指揮兵力が元に戻る（-2000）
- 解任された武将の能力上昇が元に戻る
- 支城などの譜代家臣効果がなくなる

※捕虜・人質による解任の場合、忠誠は下がりません。

エディタ機能

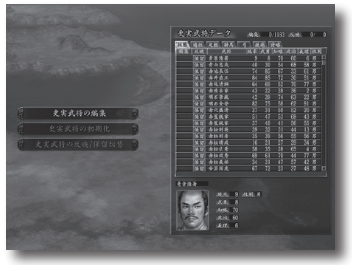
武将・勢力・拠点・部隊・家宝・姫のデータを編集できます。また、新たに家宝の作成・登録もできます。

※ゲーム中に編集する場合は、ゲーム開始時の環境設定で［ゲーム中編集］を［あり］にする必要があります。

武将編集

武将データを編集します。スタートメニュー［武将を編集する］を選ぶか、ゲーム中に［機能］の［編集］から［武将編集］を選びます。

スタートメニューから編集



編集後に新しくゲームを始め、データを「反映」させると、編集した内容でプレイできます。

1. スタートメニューの［武将を編集する］を選びます。
2. ［史実武将の編集］を選びます。
3. 一覧から編集する武将を選びます。
4. 武将データを編集して［決定］を選びます。
   ［初期化］を選ぶと、現在編集している武将のデータを初期値に戻します。
   まとめて武将のデータを初期値に戻したいときは、武将編集メニューの［史実武将の初期化］を選びます。

※ 編集したデータをゲーム中に反映させるときは、武将編集メニューの［史実武将の反映／保留切替］で「反映」にしておきます。その後、新しくゲームを始めるときに、シナリオ選択画面の「武将編集」から「反映」を選びます。

ゲーム中に編集



編集内容は、プレイ中のゲームでのみ有効です。

1. ゲーム中に［機能］の［編集］から［武将編集］を選びます。
2. 一覧から編集する武将を選びます。
3. 武将データを編集して［決定］を選びます。

武将データの内容



武将データの内容は、プレイングマニュアル P.3 とほぼ同じですが、次のデータが異なります。

忠　誠：	大名に対する忠誠度（0 ～ 100）。大名・一門・隠居・譜代家臣などは設定できない
俸　禄：	毎年、勢力から支払われる金の量（100 ～ 5000）。大名・一門・隠居・譜代家臣などは設定できない
寿　命：	死亡年齢（16 ～ 110）。「死亡年」を過ぎると、死亡しやすくなる

勢力編集



勢力データを編集します。

編集内容は、プレイ中のゲームでのみ有効です。

1. ゲーム中に［機能］の［編集］から［勢力編集］を選びます。
2. 地図や一覧から編集する勢力を選びます。
3. 勢力データを編集して［決定］を選びます。

金　　銭：	勢力の所有する金（0 ～ 10,000,000）
兵　　糧：	勢力の所有する兵糧（0 ～ 10,000,000）
技　　術：	勢力が獲得している技術
南 蛮 技術：	勢力が獲得している南蛮技術（→ P.9）
特　産　品：	勢力の所有する特産品（0 ～ 100,000）

拠点編集



拠点データを編集します。

編集内容は、プレイ中のゲームでのみ有効です。

1. ゲーム中に［機能］の［編集］から［拠点編集］を選びます。
2. 地図や一覧から編集する拠点を選びます。
3. 拠点データを編集して［決定］を選びます。

耐　　久：	拠点の耐久力（0 ～拠点による）
士　　気：	拠点の士気（0 ～ 100）
闘　　志：	拠点の闘志（0 ～ 1000）
戦　　力：	拠点の戦力（兵力、傷兵、軍馬、鉄砲）（0 ～ 500,000）
兵器・艦船：	拠点の兵器・艦船数（0 ～ 1,000）。艦船は港のみ設定できる

▶ 部隊編集

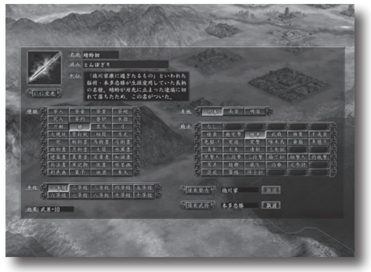


部隊データを編集します。
出陣している部隊がいるときのみ編集できます。編集内容は、プレイ中のゲームでのみ有効です。

❶ ゲーム中に［機能］の［編集］から［部隊編集］を選びます。
❷ 一覧から編集する部隊を選びます。
❸ 部隊データを編集して［決定］を選びます。

兵科	部隊の兵科（足軽、騎馬、弓、弓騎馬、鉄砲、騎馬鉄砲、破城槌、攻城櫓、大筒）
戦法	部隊が身につけている戦法の有無
艦船	部隊が海上に出たときに使う艦船。海上にいる部隊のみ変更できる
兵力	部隊の兵力（1 ～部隊の上限）
士気	部隊の士気（1 ～ 100）
闘志	部隊の闘志（0 ～ 1000）

▶ 家宝編集



家宝データを編集します。
編集内容は、プレイ中のゲームでのみ有効です。
新たに家宝を作成する場合は、スタートメニューの［新家宝を登録する］を選びます。

❶ ゲーム中に［機能］の［編集］から［家宝編集］を選びます。
❷ 一覧から編集する家宝を選びます。
❸ 家宝データを編集して［決定］を選びます。

種　　類	家宝の種類
等　　級	家宝の価値。数値が低いほど価値が高い
効　　果	所有武将に付加される効果。家宝の種類と等級によって、自動的に決まる
産　　地	家宝の生産された場所
戦　　法	所有武将に付加される戦法。選べるのは 1 つのみ
保有勢力	保有している勢力。保有武将を変更すると、自動的に変更される
保有武将	保有している武将。保有勢力を変更すると、空欄になる

▶ 姫編集



姫データを編集します。
編集内容は、プレイ中のゲームでのみ有効です。

❶ ゲーム中に［機能］の［編集］から［姫編集］を選びます。
❷ 一覧から編集する姫を選びます。
❸ 姫データを編集して［決定］を選びます。

上昇適性	縁組した相手武将が、上昇する適性
寿　　命	死亡年齢（16 ～ 110）。「死亡年」を過ぎると、死亡しやすくなる

▶ 姫武将変換



未婚の姫を姫武将に変換します。
編集内容は、プレイ中のゲームでのみ有効です。

❶ ゲーム中に［機能］の［編集］から［姫武将変換］を選びます。
❷ 一覧から武将に変換する姫を選びます。
❸［決定］を選ぶと姫が姫武将に換わります。姫武将の能力はあらかじめ決められています。変更する場合は、武将編集（➡ P.12）をします。

その他のパワーアップ

その他にも、多くの内容が強化されています。

外交の強化

すでに同盟を結んでいる勢力との同盟期間が 1 年以内になると、同盟の延長交渉ができるようになりました。延長交渉をする場合、相手から特産品などの見返りを要求される場合があります。



奉行所の追加

新たに建設できる施設として「奉行所（金銭系施設）」が追加されました。奉行所を建設すると、特産品を増産します。
また、奉行所 1 つにつき、奉行を 1 人任命できます（内政コマンドの「奉行」）。奉行の政治が高いほど、特産品の生産量が増えます。
任命した奉行は、解任するまで奉行を続けます。



特産品の追加

ゲーム中の物資として、「特産品」が追加されました。
特産品は毎月勢力に納められ、他勢力・諸勢力・諸外国との交渉などに使用します。
「奉行所」を建設し、奉行を任命すると、増産できます。
拠点ごとに、生産できる特産品が異なります。様々な生産品を手に入れるには、多くの拠点を勢力下に置いたり、「取引」（➡ P.7）で生産品を交換したりする必要があります。
特産品には、「価値」と「相場」があります。価値は固定で、相場は変動します。
価値よりも相場が高いと、外政や外交時に有利な条件で交渉できます。



その他のコマンド追加・変更

---- 外政コマンドの追加 ----

外政コマンド（協定、指示、取引、契約、貿易）が追加されました。
外政コマンドは、諸勢力（➡ P.6）や諸外国（➡ P.8）との交渉時に使用します。

---- 「委任」の追加 ----

軍事コマンドに「委任」が追加されました。「委任」を使用すると、自動的に「募兵」や「調達」をしてくれます。「募兵」は民忠が極端に低くならないように、「調達」は金銭が続く限り実行します。実行武将も自動的に決まります。



---- 「譜代」の追加 ----

賞罰コマンドに「譜代」が追加されました。「譜代」を選ぶと、家臣を譜代家臣に任命できます（➡ P.10）。



---- 「委任」→「軍団」 ----

軍事コマンドに「委任」が追加されたことに伴い、以前の委任コマンドは軍団コマンドへと名称を変更しました。

---- 調達・製造コマンドのルール変更 ----

調達・製造の施設が郡内にあればコマンドを実行できましたが、さらに関連する技術（調達の場合は「牧場」「鉄砲鍛冶」、製造の場合は各兵器の技術、各艦船の技術）がなければ実行できないようになりました。

---- 登用コマンドのルール変更 ----

登用の実行武将は、捕虜や浪人と同じ拠点にいることが必要でしたが、同じ勢力内であれば、誰でも登用を実行できるようになりました。

---- 一括指定 ----

マップ上でドラッグして範囲指定すると、範囲内のすべての部隊を複数選択し、一括して目標や方針を変更できるようになりました。

技術・戦法の変更

技術の変更

『信長の野望・革新』本体より、一部の技術の「必要学舎数」「必要適性」「費用」が変更されました。
※ ■部分が本体から変更された個所

系統	種類	費用	必要学舎	必要適性	説明
足軽	当世具足　とうせいぐそく	10000	20	B	・足軽隊への騎馬戦法の被害が半減
	神槍術　しんそうじゅつ	15000	28	A	・足軽隊の戦法威力 +20%
	軍太鼓　ぐんだいこ	30000	40	S	・足軽隊の闘志上昇速度 +20%
騎馬	耳覆い　みみおおい	10000	20	B	・騎馬隊への騎馬戦法の被害が半減
	赤備　あかぞなえ	15000	28	A	・騎馬隊の戦法威力 +20%
	旗指物　はたさしもの	30000	40	S	・騎馬隊の闘志上昇速度 +20%
	軍神　ぐんしん	—	—	—	・騎馬隊の闘志上昇速度 +20%
弓	速射法　そくしゃほう	10000	20	B	・弓隊の攻撃速度 +5
	竹束　たけたば	15000	28	A	・弓隊への鉄砲戦法の被害が半減
	与一の弓　よいちのゆみ	—	—	—	・弓隊の戦法威力 +20%
鉄砲	連式銃　れんしきじゅう	10000	20	B	・鉄砲隊の攻撃速度 +10
	火薬改良　かやくかいりょう	15000	28	A	・鉄砲隊の射程 +1
	三段構え　さんだんがまえ	—	—	—	・鉄砲隊の戦法威力 +20%

戦法の変更

『信長の野望・革新』本体より、戦法の威力が変更されました。

系統	種類	変更前 → 変更後
足軽	槍衾　やりぶすま	12 → 10
	槍突撃　やりとつげき	15 → 13
	槍車　やりぐるま	20 → 18
	乱戦　らんせん	28 → 25
	強襲　きょうしゅう	30 → 27
	千成衾　せんなりぶすま	31 → 28
騎馬	先駆け　さきがけ	18 → 12
	突進　とっしん	23 → 16
	突撃　とつげき	32 → 21
	啄木鳥　きつつき	49 → 28
	乗崩　のりくずし	50 → 29
	車懸り　くるまがかり	53 → 32
弓	斉射　せいしゃ	12 → 13
	火矢　ひや	15 → 18
	連射　れんしゃ	20 → 24
	三矢の訓　さんしのおしえ	30 → 33
鉄砲	早撃ち　はやうち	20 → 20(変更なし)
	二段撃　にだんうち	25 → 26
	三段撃　さんだんうち	34 → 34(変更なし)
	捨奸　すてがまり	53 → 45
	組撃ち　くみうち	55 → 47
	釣瓶撃　つるべうち	60 → 52

環境設定の追加

新規ゲーム開始時に、ゲーム環境を細かく設定できるようになりました。
※ PK! が追加設定

設定（ゲーム中は変更不可）	難易度	初級／中級／上級
	登録武将	登場しない／登場する
	登録家宝 PK!	登場しない／登場する
	ゲーム中編集 PK!	なし／あり
イベント（ゲーム中は変更不可）	歴史イベント	あり／自家関連のみ／なし
	台風発生 PK!	なし／あり
	寿命	史実／長寿／なし
	架空姫出生 PK!	なし／標準／高め
内政（ゲーム中は変更不可）	金銭収入 PK!	標準／高め
	兵糧収入 PK!	標準／高め
	募兵数 PK!	標準／高め
	俸禄要求 PK!	標準／少なめ
	交渉コマンド PK!	標準／成功しやすい
戦闘（ゲーム中は変更不可）	討死	なし／標準／多い
	拠点耐久度 PK!	標準／高め
	他勢力出陣 PK!	標準／消極的
	戦法威力 PK!	標準／弱め
環境 1（ゲーム中も変更可）	ゲーム速度	遅い／普通／速い
	メッセージ速度	停止／５／４／３／２／１
	スクロール速度	遅い／普通／速い
	地図上の軍勢情報	表示／拠点のみ表示／非表示
	戦法演出	詳細／簡略／セリフなし
	境界線	表示／非表示
環境 2（ゲーム中も変更可）	BGM ボリューム	0 ～ 100
	効果音ボリューム	0 ～ 100
	ボイスボリューム	0 ～ 100